

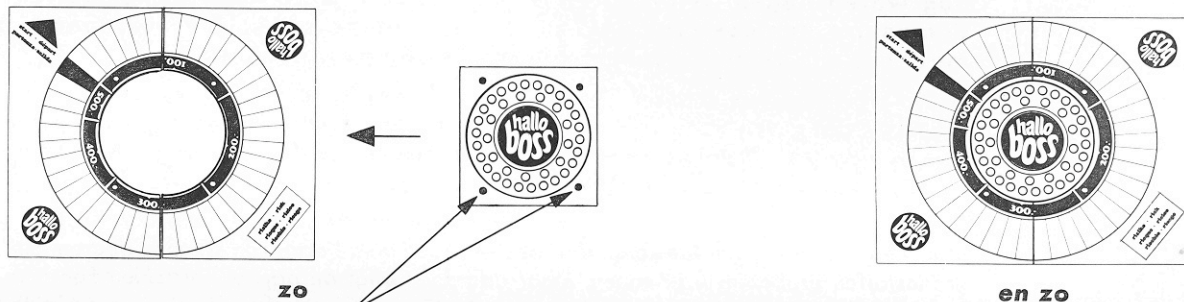
hallo boss

Het spannende spel van de economie kan beginnen en als een echte manager bouwt u nu een onderneming op en moet u die leiden in een harde concurrentiestrijd.

De handleiding is volgens een systeem opgezet dat duidelijke informatie geeft, zodat ook zij die in de economie nog niet wegwijs zijn, er een trefzekere en gemakkelijk te begrijpen inleiding aan hebben. Alle belangrijke, voor een goed spelverloop noodzakelijke regels zijn vetgedrukt en in het kort samengevat. Lees deze regels nauwkeurig.

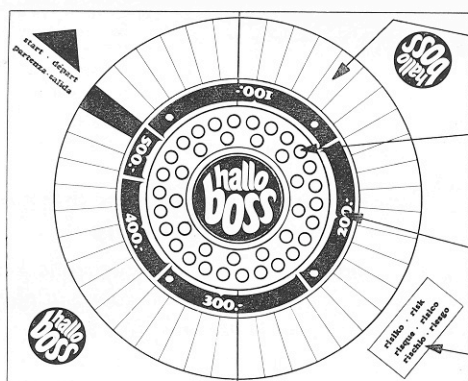
Daaronder vindt u mager gedrukte nadere verklaringen, waar U verdere tips en aanwijzingen aan kunt ontleen voor de dagelijkse praktijk van het leidinggeven aan een bedrijf. Mensen met weinig tijd kunnen deze tekst aanvankelijk overslaan.

Samenstellen v/h speelbord



deze knoppen in de aangebrachte gaten drukken

Alle produkten  in de verdiepingen van de markt leggen.



de speelvelden

over deze verdiepingen worden alle produkten verdeeld. Bij inkoop worden de produkten er uit genomen, bij verkoop er in gelegd.

de marktprijzen die aangeven hoeveel één produkt kost, dat in dit prijspeilvak ligt.

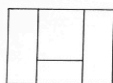
hier de risicokaarten omgekeerd neerleggen.

Kies een bankdirecteur

De taak van de bankdirecteur is de bank te houden en te waken over een geregeld spelverloop. Bij meer dan zes deelnemers heeft hij daar zijn handen vol aan en leidt hij niet ook nog een eigen onderneming.

Aan het begin van het spel stelt men het tijdstip vast waarop het spel wordt beëindigd.

De bankdirecteur geeft aan elke manager:



+



+

en f 10.000,- aanvangskapitaal

1. perceel grond

1 pion

te verdelen in: 9 x f 1.000,-
2 x f 500,-.

Belangrijk

Na één omloop, dat is wanneer een speler voor de eerste keer langs 'start' komt, krijgt hij voor de tweede keer f 10.000,- van de bank. Iedere speler krijgt dus f 20.000,- bedrijfskapitaal.

In geen geval mag er meer worden voordeeld, omdat het ondernemer-zijn dan te gemakkelijk wordt gemaakt.

Begin van het spel

Alle pionnen op „start” zetten. Wie het hoogste aantal met de dobbelsteen gooit, mag beginnen. Zodra u op een speelveld komt, waarvan u de betekenis niet weet, leest de bankdirecteur die voor. Op deze manier leren alle spelers in de kortste tijd de spelregels.

Het rode beslissingsveld

Een speler die op een rood veld komt, kan uit 5 beslissingen kiezen. Per keer dat men een rood veld bezet mag één van die vijf beslissingen worden genomen.

De belangrijkste functie van de manager is die mogelijkheid te kiezen en verder uit te voeren, die alle omstandigheden en mogelijke gevolgen in aanmerking genomen, de grootste bijdrage levert aan het bereiken van het doel der onderneming. Dit proces noemt men beslissen. Vaak moeten beslissingen worden genomen onder druk van tijd en zonder dat men voldoende exacte informatie heeft over de gevolgen van een bepaalde beslissing.

In dergelijke omstandigheden komen de managerskwaliteiten in het bijzonder tot uitdrukking. Namelijk het bliksemsnel kunnen overzien van een situatie en onder de gegeven omstandigheden tot vernuftige oplossingen komen.

In dit spel staat u eveneens onder druk van de tijd en voor alles: u beschikt maar over een beperkt aantal beslissingen daar u niet bij elke worp op een rood veld komt. Het is daarom zaak uw beslissingen zo rationeel en rendabel mogelijk te nemen.

1. beslissing: inkopen

Wie op een rood veld komt, kan grondstoffen inkopen zoveel hij wil. Hij neemt daartoe zoveel stuks uit de markt als hij wil kopen, te beginnen bij het laagste prijspeilvak waarin nog waren liggen. Wil men meer grondstoffen kopen dan in het betreffende vak liggen, dan neemt men ook uit het volgende en zo nodig uit het daaropvolgende prijspeilvak. Men moet telkens de aangegeven marktprijs aan de bank betalen.

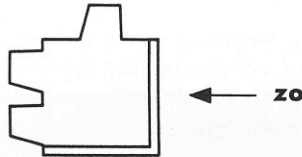
Welke prijs moet men betalen? Het verkrijgen van grondstoffen is een van de voorwaarden voor industriële produktie. Een goede manager is er op gespitst steeds zo goedkoop mogelijk in te kopen met behoud van de vereiste kwaliteit. Omdat de kwaliteit in dit spel geen rol speelt, is het zaak steeds te proberen zo goedkoop mogelijk in te kopen.

Hoeveel zal men kopen? Om die vraag te beantwoorden moeten de volgende factoren tegen elkaar worden afgewogen. Beslissingen (de keren dat men een rood veld bezet) zijn schaars, daarom zal men zoveel mogelijk grondstoffen proberen in te kopen. Maar daardoor stijgt de prijs en misschien kan men later goedkoper inkopen. Ook moet men in ogenschouw nemen dat te grote voorraden, die niet binnen korte tijd tot voor verkoop gereede eindprodukten kunnen worden verwerkt, geld gaan kosten door onrendabele belegging. Tenslotte moet u voldoende baar geld beschikbaar houden voor het doen van investeringen, voor produktie- en lopende kosten.

2. beslissing: investeren

U betaalt f 10.000,- aan de bank en ontvangt daarvoor een machine.

Deze zo in de machinehal opstellen dat de enkele tandwielkast omhoog wijst.



Voor de koop van een machine kunt u bij de bank tot f 5.000,- krediet krijgen.

Bij de aanschaf van produktie-installaties moet u er op letten dat u deze ook tenvolle kunt gebruiken, alleen dan is de investering rendabel. In dit spel betekent het dat men er zeker van moet zijn genoeg grondstoffen in te kunnen kopen en dat u voldoende kontant geld hebt om de produktiekosten te betalen.

3. beslissing: produceren

Met één machine kan per keer dat u op een rood veld komt, één eindprodukt worden geproduceerd. Met twee machines twee stuks eindprodukt, enz. (In bijzondere gevallen produceert één machine twee eindprodukten, zie rationalisatie).

Produceren: de grondstoffen van het grondstoffenmagazijn overzetten in het eindproduktenmagazijn. Per geproduceerd produkt moet f 1.000,- produktiekosten aan de bank worden betaald.

U moet met één beslissing steeds zoveel mogelijk produkten produceren om uw verwerkingscapaciteit ten volle te benutten. Machines die stilstaan kosten geld. Wie zijn produktiecapaciteit niet tenvolle gebruikt, verzuimt winstmogelijkheden en verlaagt de rentabiliteit. Hebt u niet voldoende grondstoffen dan kunt u proberen die te kopen bij uw medespelers tegen een wat hogere prijs.

Wie zijn capaciteit niet tenvolle kan benutten omdat hij de bijbehorende produktiekosten niet kan betalen, heeft een slechte financierings-planning bedreven of een te grote produktiecapaciteit opgebouwd. In een dergelijke situatie moet de speler proberen krediet op te nemen. Lukt dat niet, dan kan hij overwegen een machine of overtollige grondstoffen aan medespelers te verkopen om zo aan geld te komen. Dit heet: liquide worden.

4. beslissing: verkopen

Wie eindprodukten bezit kan deze in de gewenste hoeveelheid op de markt verkopen. Daartoe legt hij de produkten in de vrije plaatsen van de markt en ontvangt daarvoor van de bank het tienvoudige van de in het betreffende prijspeilvak aangegeven prijs per produkt. Steeds wordt eerst het hoogste, vrije prijspeilvak opgevuld voordat men in het volgende, lagere prijspeilvak verkooft.

Het marktmodel van dit spel weerspiegelt een zogenaamde vraagcurve. De markt, dat is het totale aantal mogelijke kopers, is slechts bereid een bepaalde hoeveelheid produkten tegen een bepaalde prijs af te nemen. Is het aanbod groter dan daalt daardoor de prijs. In werkelijkheid verhouden de markten zich ook zo. U moet dus proberen uw eindprodukten tegen zo gunstig mogelijke prijzen af te zetten, maar anderzijds ook op het juiste moment te verkopen om niet in financiële moeilijkheden te raken. Wanneer u een grote eindproduktiecapaciteit bezit, kunt u ook uw eindprodukten aan medespelers verkopen en zo uw beslissingsmogelijkheden uitsluitend voor produktie aanwenden.

5. beslissing: niets ondernemen

Het staat u vrij in het geheel niets te ondernemen.

Het groene visor-veld

VISOR is een samentrekking van: Advies, Ontwikkeling en Reklame, en omvat de uitgaven die niet onmiddellijk een tastbaar resultaat opleveren, maar zich in de toekomst positief doen gelden ten aanzien van het wel en wee der onderneming.

Wie op een groen veld komt, ontvangt van de bank tegen betaling van f 1.000,— een VISOR-fiche, kortweg VISOR genaamd. Deze uitgave is vrijwillig.

In zoverre men VISOR's bezit, beschikt men over de navolgende mogelijkheden:

Belangrijk

Men kan steeds maar één van deze mogelijkheden met het overeenkomende aantal VISOR's realiseren. Deze mogelijkheden zijn:

Rationaliseren

Drie VISOR's aan de bank teruggeven, een van zijn machines zo opstellen dat de dubbele tandwielkast naar boven wijst. Dat houdt in, dat men met deze machine nu 2 eindprodukten kan produceren per keer dat men op een rood veld komt. Daarvoor zijn natuurlijk ook de produktiekosten voor twee produkten te betalen.

Reklame-campagne

Drie VISOR's aan de bank teruggeven. Op het volgende rode veld dat u bezet, krijgt u bij verkoop telkens de prijs van het naast hogere prijspeilvak, maar met een maximum van f 5.000,— per produkt. Is er vrije concurrentie overeengekomen, dan kan niemand u onderbieden.

Computer huren

Voor een jaar (een omloop) kan men een computer huren tegen inlevering van 2 VISOR's. Na een omloop moet u weer twee VISOR's betalen of de computer teruggeven. Wie over een computer beschikt, halveert zijn produktiekosten, hij betaalt dus slechts f 500,- per produkt bij de beslissing produceren.

Een computer is ook te koop. Kosten f 20.000,-, waarop een krediet tot f 10.000,- is te krijgen.

Verzekering

Wie 2 VISOR's bezit is tegen ongevallen, machineschades, brand-, water en andere schades verzekerd.

Wie 1 VISOR heeft is beter tegen slijtage van zijn machines en onvoorziene kosten beschermd.

Het gele kostenveld

U heeft de keus uit de volgende mogelijkheden:

- produceren, maar tegen produktiekosten die f 3.000,- per produkt bedragen, of
- eindprodukten te verkopen, maar dan tegen de helft van de marktprijs, of
- f 1.000,- stilstandkosten per machine aan de bank te betalen.

U kunt de keus uit deze mogelijkheden voorkomen door één VISOR te betalen. Weliswaar mag u dan niet produceren of verkopen.

In elke onderneming doen zich situaties voor, waarin verhoogde kosten onvermijdelijk zijn en de manager een beslissing moet nemen over het kleinste kwaad. Enige voorbeelden: een belangrijke klant wil een kortere levertijd en daarvoor moet u overwerken. Bij een te hoge capaciteitsbenutting treden dikwijls kwaliteitsverminderingen op die tot klachten en daarmee gepaard gaande kortingen leiden. Ziektegevallen dwingen u belangrijke installaties tijdelijk stil te zetten, of door duurder betaalde tijdelijke krachten te laten bedienen.

Het blauwe risicoveld

Hier treft het ondernemersrisico u. Neem een risicokaart en volg de bepalingen daarvan op. Leg de kaart weer onderop de stapel.

Het zwarte afschrijvingsveld

Een machine is totaal versleten en moet zonder vergoeding van de restwaarde worden teruggegeven. Bezit u een machine die op dubbele produktie draait, dan is het voldoende deze op enkelvoudige produktie terug te schakelen. Hebt u een VISOR, dan kunt u die als schulddelging betalen en de machine behouden.

Belangrijk

Verliest u of verkoopt u een machine, dan moet u het daarop rustende krediet onmiddellijk terugbetalen.

Machines zijn aan slijtage onderhevig. Daar komt bij, dat door de voortsnellende technische ontwikkeling machines zeer snel verouderd geraken en daarmee hun waarde verliezen. Een verstandige ondernemer vermindert daarom elk jaar de waarde van een machine waarvoor die in zijn boeken staat. Deze vermindering noemt men afschrijving.

Krediet-verschaffing

Personen die onroerend goed bezitten, dat wil zeggen machines of gekochte computers hebben, gelden als kredietwaardig en kunnen bankkrediet krijgen, omdat de bank op de machines kan teruggrijpen, als het krediet niet wordt terugbetaald.

Toch is de bank voorzichtig en geeft, wanneer men krediet wil dat slechts tot maximaal de halve waarde van het belegde vermogen. Dus voor een machine f 5.000,—, voor een gekochte — niet een gehuurde — computer f 10.000,—. Hetzelfde geldt ook voor machines of computers die men met krediet zou willen kopen.

Op grondstoffen en eindprodukten verleent de bank geen krediet.

Elke keer dat de schuldenaar over „start“ gaat (dat is dus jaarlijks) moet hij 10% over het nog uitstaande krediet als rente aan de bank betalen. Bovendien moet hij elke keer f 1.000,— aflossing (onafhankelijk van de hoogte van het krediet) betalen, totdat de schuld is terugbetaald. De schuldenaar kan echter op elk moment het hele krediet terugbetalen.

De bankier houdt een boekhouding bij over de verleende kredieten. Wanneer het belegde vermogen van een schuldenaar door verlies of verkoop van een machine vermindert, is hij verplicht het deel van het krediet terug te betalen dat de halve waarde van het nog aanwezige vermogen te boven gaat.

Hebt u niet genoeg baar geld, dan moet u proberen door verkoop aan andere spelers of aan de bank het noodzakelijke bedrag bij elkaar te krijgen.

Terugkoop

U kunt altijd machines of produkten aan de bank terugverkopen. Bij terugkoop betaalt de bank:

f 5.000.- voor een machine, of die nu op enkele of dubbele produktie is geschakeld

f 10.000,- voor een computer (alleen voor een gekochte, een gehuurde computer kan niet worden verkocht)

f 100.- voor een grondstof-produkt

f 1000,- voor een eindprodukt

Zowel grondstofprodukten als eindprodukten worden in het op dat moment hoogste vrije prijspeilvak gelegd.

Is uw vermogen niet toereikend om een vervallen bankkrediet (of privé-krediet) terug te betalen, dan komt u in staat van faillissement. De bank veilt dan uw totale vermogen (met uitzondering van het stuk grond en de pion). De opbrengst is voor de bank wanneer het een bankkrediet betreft, voor de kredietgever wanneer het gaat om een krediet van de ene speler aan de andere. Wanneer zowel bank- als privé-kredieten in het geding zijn, dan heeft de bank het recht allereerst zijn deel van de opbrengst te ontvangen.

Zaken tussen spelers onderling

U kunt altijd grondstoffen of eindprodukten aan andere spelers verkopen of kopen van andere spelers tegen vrij overeengekomen prijzen. Eveneens kunnen machines op enkele of dubbele produktie privé gekocht, verkocht of verhuurd worden.

Ingevolge de lever- en montagetijd kan op dergelijke gekochte of gehuurde machines niet bij de volgende maar pas bij de daaropvolgende beurt worden geproduceerd. Elke speler kan privé krediet geven of nemen. Terugbetaling en rente kunnen onderling worden overeengekomen.

Bovendien kunnen naar believen nieuwe regels worden overeengekomen die aan het economisch leven zijn ontleend.

Belangrijk!

Wanneer men nieuwe regels wil invoeren, dan moeten die voor de aanvang van het spel schriftelijk worden vastgelegd met alle spelers. Tijdens het spel zelf komt men zelden tot overeenstemming over een nieuwe spelregel.

Voorbeelden van uitbreidingen

Vrije konkurrentie

Een harde konkurrentiestrijd ontbrandt wanneer een speler die, komend op een rood veld, wil verkopen niet langer automatisch de marktprijs ontvangt maar dat andere spelers tegen een lagere prijs kunnen aanbieden.

Handel

Spelers kunnen zich geheel op de handel specialiseren wanneer zij eindprodukten van andere spelers goedkoop inkopen en op de markt verkopen, of omgekeerd grondstoffen op de markt inkopen en iets duurder aan producenten verkopen.

Eind van het spel

Op een tevoren vastgestelde tijd wordt de laatste ronde met de dobbelsteen geworpen. Iedere speler geeft zijn belegde vermogen aan de bank terug, die voor hem noteert:

grondstoffen	f 100,— per stuk
eindprodukten	f 1.000,— per stuk
machines (zowel op enkele als dubbele produktie geschakeld)	f 10.000,— per stuk
computers (alleen gekochte)	f 20.000,— per stuk

VISOR's en gehuurde computers worden niet opgevoerd. Bij de bovenstaande posten wordt het baar geld van de speler geteld. Van het totaal gaan af de f 20.000,— aanvangskapitaal en de eventueel nog uitstaande schulden aan de bank. De leningen van andere spelers worden eveneens terugbetaald. Wat overblijft is de winst of wanneer het verschil negatief is, het verlies. Echte managers stellen de winst sneller vast wanneer zij een balans op stellen. Wie de hoogste winst heeft behaald, heeft gewonnen. of wanneer het verschil negatief is, het verlies.

Echte managers stellen de winst sneller vast wanneer zij een balans op stellen.

Wie de hoogste winst heeft behaald, heeft gewonnen.

Wanneer u de fijne kneepjes van „HALLO BOSS“ onder de knie hebt, vraagt u dan ook eens naar het ondernemersspel „BIGBOSS“.

„BIGBOSS“ is een echt trainingsspel voor managers en geeft meer en uitgebreidere mogelijkheden.